الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية
(النظرية العامة لاستخدام الألعاب في التعليم)

بقلم: نور شمة[1]

ملخص

تعد اللغة وسيلة التواصل والتفاهم الأساسية بين البشر إذ تسهم في بناء العلاقات الاجتماعية السليمة بين أفراد المجتمع الواحد من جهة وفيما بين المجتمعات المختلفة من جهةً أخرى. بالإضافة لكونها تسهم في نقل الثقافة والتراث الإنساني من جيل إلى آخر وفي تراكم المعارف والخبرات. يعتقد البعض أن الطفل يمارس اللعب إشباعاً لحاجات غريزية لديه متجاهلين وظيفة اللعب وأهميته في اكتساب الطفل للغة المجتمع الذي يولد فيه وطريقته للتأقلم معه واكتساب خبراته وتنمية مهاراته والتعبير عن مشاعره وأفكاره وانفعالاته. هذه المقالة تشتمل على بيان الألعاب اللغوية ودورها في إكساب الطفل المهارات اللازمة والمفاهيم الجديدة التي تثري لغته المكتسبة وتساعده في دخول مرحلة التعليم الأساسي وفي جعبته الحد الأدنى اللازم من المعارف والمهارات من ناحية والحد الأدنى من التهيئة النفسية للولوج في البيئة المدرسية من ناحية أخرى. الألعاب اللغوية هي الألعاب التي صممت لغرض تعليم مادة اللغة أو توسيع مفاهيم معينة أو تطويرها لإدراك الأحداث التاريخية أو الثقافية أو لمساعدة الأطفال على اكتساب مهارات اللغوية عن طريق اللعب.

أ- مقدّمة

العربية هي اللغة السامية الوحيدة التي قدّر لها تحافظ على كيانها وأن تصبح علمية. وماكان ليتحقّق لها ذلك لولا نزول القرآن الكريم بها، إذ لا يمكن فهم ذلك الكتاب المبين الفهم الصحيح والدقيق وتذوّق إلاّ بلغة العربية. كما أن كتب التراث من العلوم الإسلامية مكتوب بتلك اللغة. ومن هنا تعلّم العربية مطمحا لكلّ المسلمين الذين يبلغ عددهم نحو مليار مسلم في شتّى أنحاء العالم.لكن اليوم، أكثر التلاميذ يكسلون في اتّباع تعليم اللغة العربية بسبب يشعرون أنّها لغة صعبة. هذه الحالة تدلّ على أنّ نظام تعليم اللغة العربية لم يصل إلى النجاح حيث يشرح مدرّس مادّة الدراسية بطريقة الخطاب فقط ولا يستخدم مدرس أنواع الطرق

---

[1] معلمة اللغة العربية بالمدرسة الثانوية الاسلامية الحكومية بمدينة سامودرا أجيه

المتنوعة في تعليمه حتى يسأم تلاميذ في اتّباع تعليمه.و لم يتطور مدرس قدرة تفكير التلاميذ أثنا حلّ المشكلات عندهم.

من هذه الحالة يحتاج تعليم اللغة العربية التعلم النشط لاختراع نشاط التلاميذ في عملية التعليم والتعلم حيث يتفكروا عن المادة الدراسية ويحلون المشكلات التي يتوجهها في التعليم.يتمكن التلاميذ به أن يعبروا الآراء وما في ذهنهم ويتبعون التعليم بالجدّ والنشاط. وهذا بأن التعلم النشط خطة عمل عامة توضع لتحقيق أهداف معينة وتمتع مخرجات غير مرغوب فيها هي مجموعة قرارات يتخذها المعلم وتنعكس تلك القرارات في أنماط من الأفعال يؤديها المعلم والتلاميذ في الموقف التعليمي.

التربية عملية أساسيّة لمساعد الأطفال في تنمية الشخصية حتى يقدروا أن يوجهوا جميع التغيّر والمشكلات بمواقف مفتوحة. وهي عملية ضرورية لكل من الطفل فضرورتها تكون للمحافظة على جنسه وتوجيه غرائزه وتنظيم عواطفه وتنمية ميوله بما يتناسب وثقافة المجتمع الذي يعيش فيه. والتربية ضرورية لمواجهة الحياة ومتطلباتها وتنظيم السلوكيات العامة في المجتمع من أجل العيش بين الجماعة عيشة ملائمة..حقيقةَ لا يسهل مدرسون لإيصال نجاح التربية، لذلك يحتاجون أنماط الطرق التعليمية والوسائل المناسبة والإستراتجيات وغيرها. واللغة العربية إحدى الدروس التي يعلمها مدرسون في المدارس واحدها المدرسة الابتدائية. المشكلات العامة في تعليم اللغة العربية تمكن في المعلم والمنهج وطريقة الإيصال. وفي المرحلة الأولى في التربية مشكلات كثيرة حيث في فصل الدراسة نحو تجري على غير ما يجب أن تكون عليه. يشعر الأطفال صعوبة في فهم مادة اللغة العربية .كثير من الأطفال لا يستطيعون قراءة طلاقة صحيحة مناسبة بالمادة المدروسة. وهذه المشكلات تمكن متعلقة على إستراتجّية التعليم. من هنا تريد الكاتبة ان تقدم إستراتجية اللعب اللغوي لعلاج ضعف العمليات في تعليم اللغة العربية لدى الأطفال.

أ- الألعاب اللغوية

ان في تدريس اللغة العربية قد استخدم مصطلح اللعب اللغوي في تعليم اللغة، لكي يعطى مجالا واسعا من الأنشطة الفصلية التي تستخدم في التدريب على استخدام اللغة

وممارستها، وهذا اللعب تخضع لإشراف المعلم وتوجيهه؛ حيث تسهم هذا اللعب في تيسير عملية تعلم اللغة في شكل لعبة محكومة بقواعد معينة.

1- مفهوم اللعب اللغوي

إن مفهوم اللعبة لم يكن كما هو الآن كان يقصد به التسلية واللهو والعبث والمرح، مثل لعب الأطفال ولعب صغار الحيوانات اللبونة وكل الأعمال غير الهادفة أو الجادة، واللعب هو نقيض الجد والعمل المنظم الهادف. واعتبر اللعب استجمام وترويح من عناء العمل الجاد وهو يجدد القوى التي تكون على وشك النفاذ، واللعب يبعث السرور والارتياح بلاهدف سوى لذة اللعب. واعتبره البعض أنه أصل الفنون وأنه تعبير غير هادف عن الطاقة الزائدة. واعتبر اللعب عند الصغار أنه تدريب على المهارات اللازمة في المستقبل وأن التقليد والمحاكاة هما نوع من اللعب يهدف إلى تعلم المهارات من الآخرين، وأنه دافع غريزي.

والآن توسع مفهوم اللعب كثيراً فصار يشمل الكثير من الأوضاع والمجالات، فأصبح الممثل يلعب دوره. كما قيل:

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak[2].

وعبّر بيجيت Piaget :

bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain[3].

من الرأيين السابقين يفهم أنّ اللعب اللغوي هو المعالجة الفكرية يتبعه التنفيذ والعمل، واللعب الغوي هو أساس وأهم ما يقوم به العقل. وممارسة اللعب تهدف للوصول إلى الطرق والمناهج والثوابت الفعالة في تحقيق الدوافع والأهداف وبالتالي تكوين الأنظمة والآليات الثابتة لكي تعتمد في الاستعمال وعندها ينتهي اللعب، فاللعب اللغوي هو مقدمة للالتزام والثبات .

---

[2] Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*,(, Jakarta, Grasindo. 2000) hal.1

[3] Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Usia Dini*, (Jakarta, Macanan Jaya Cemerlang, 2009) Hal. 144

فاللعب اللغوي إذاً هو معالجة فكرية وعملية للخيارات والاحتمالات وتجريبها وتصحيحها وطالما هناك تجارب وتعديلات على الخيارات فاللعب لم ينتهي، ونظراً لأن كافة بنيات الوجود في تفاعل وصيرورة دائمة فإن اللعب اللغوية بالنسبة تعليم اللغة العربية لا يتوقف إلا في الفترات أو المراحل التي يكون فيها ثباتاً أو استقرارا أو مؤقتاً.

ومن هذا المنظور نجد أن بنية الحياة- والكثير من البنيات الأخرى- تلعب في مسيرتها من خلال حياة الكائنات الحية التي تمثلها، فآلية اللعبة استخدمتها بنية الحياة منذ بدايتها، تجريب الخيارات والاحتمالات والتوقف عند المناسب منها ثم المتابعة بالتكرار، والخيارات دوماً واسعة وهناك الكثير من المجالات وفي كل مجال احتمالات كثيرة، وهذا ما أدى إلى نشوء شجرة الحياة، ففي كل فرع عدة فصائل وفي كل فصيلة عدة أنواع، وكل نوع هو خيار أو احتمال توقفت عنده آلية تطور الحياة فترة ثم تابعت تكوين الأنواع الأخرى عند تغير الظروف وبالتالي الخيارات، وبذلك أنتجت هذه الأنواع الكثيرة وسوف تنتج باستمرار أنواعاً جديدةً طالما أن هناك تغيراً للظروف والأوضاع.

2- اهداف اللعب اللغوي

اللعب يمثل للطفل أهمية بالغة لأنه يعتبر الوسيلة التي يتعرف بها على عالمه الخارجي، واللعب وسيلة لتوصيل المفاهيم ووسيلة لتنمية المهارات ومن هنا جاءت فاعلية اللعب في علاج تأخر اللغة. اللعب اللغوي هو اللعب يستخدم فيها الرموز والأصوات والكلمات للتعبير ،وتعتمد على كيفية إخراج الصوت المنظم وتكوين الكلمات و الجمل، ويستخدم الأطفال فيها أشكال اللغة والقواعد اللغوية. وتساعد الألعاب اللغوية الطفل على النطق الصحيح وإثراء حصيلته اللغوية والتعبير ، وتساعده على تنمية الإدراك والتمييز. قيل:

1. Dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks.
2. Kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan mengorganisasikan aturan bermain.
3. Anak menggunakan replika untuk menggatikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda.

4. Kehati-hatian dalam bermain mungkin terjadi, karena anak perlu mengikuti aturan yang telah ditentukan bersama teman bermainnya.[4]

من الرأي السابق يفهم أن العب اللغوي يفيد لتنمية تفكير الرمزى لدى الطفل الصغير.وممارسة هذا النوع من اللعب يسمح للطفل بأن يستوعب الحقيقه فيما يتصل بأهتماماته ومعرفته بالعالم.واللعب يساعد الطفل على أن يدرك العالم الذى يعيش فيه ويتعرف على الأشياء المحيطه بصفاتها وخصائصها وعلاقاتها ببعضها البعض ومن هنا تنمو لديه محكات للتمييز بين موضوعات العالم المختلفه.واللعب ينمى الجانب الأبداعى في شخصية الطفل وينبعث من قوى الطفل التخيليه .وهناك علاقه بين الفرص المتاحه للعب الحر وقدرة الطفل على حل المشكلات بكثير من السهوله بمتابعة هذه الخبره.

3- خصائص الألعاب عند الطفل

عبّر جفري Jeffree و ميكونكيMcconkey وحوسان Hewson أنّ خصائص الألعاب عند الأطفال وهي:

1. Bermain muncul dari diri anak sehingga anak dapat menikmati dan bermain dengan caranya sendiri. Itu artinya permainan dilakukan dengan kesukarelaan bukan paksaan.
2. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati karena anak memiliki cara bermainnya sendiri. Untuk itu permainan pada anak selalu menyenangkan, mengasikkan dan mengarahkan.
3. Bermain adalah aktifitas nyata atau sesungguhnya.
4. Bermain harus difokuskan pada proses dari pada hasil.
5. Bermain harus didominasikan oleh pemain yaitu anak itu sendiri, tidak didominasi oleh orang dewasa, maka anak tidak akan mendapatkan keterampilan baru.
6. Bermain harus melibatkan peran aktif pemain. Anak sebagai pemain harus terjun langsung sebagai pemain. Jika anak pasif dalam permainan maka anak tidak akan medapatkan informasi.[5]

اللعب اللغوي هو استغلال الطاقة الحركية والذهنية في آنٍ واحد عبر نشاطٍ ما، قد يكون موجهاً أو غير موجه ، يقوم به الأطفال عادةً لتحقيق المتعة والتسلية والتعلُّم بطريق غير مباشرة،

[4] نفس المرجع
[5] نفس المرجع

ويستغله الكبار كي يسهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها العقلية والجسمية والوجدانية .وبذلك فإن اللعب اللغوي غريزة إنسانية تنشأ مع الإنسان منذ لحظات ولادته الأولى، وهو يكتسب من خلاله أنماطاً سلوكية تنعكس على المواقف التي تواجه الأطفال في مراحل مقبلة من العمر. كما أن اللعب اللغوي قد يكون على شكل حركة أو عمل يمارس فردياً أو جماعياً ، ويستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية ، ويمتاز بالسرعة والخفة ، ولا يُتعِب صاحبَه ، ولا يهدف إلا إلى الاستمتاع.

4- تصنيف الألعاب

كما ليمكن تصنيف أنواع الألعاب التي يمكن تطويرها في أنشطة التعلم للطفل في العديد من أنواع مختلفة من الألعاب مثل عبّر جيفري، وجونكي،وهيوسون أنها تتصنّف من أللعاب الاستكشافية، والألعاب الدناميكية، والألعاب مع المهارات الحيوية والاجتماعية ، وألعاب الخيال وألعاب اللغز. يمكن وضع التصنيفات الستة من بعضها البعض أساسا متكاملا مع بعضها البعض، حيث أن تطبيقها قد تكون واحدة من اللعبة نوع من اللعبة. المحاذاة بين اللعبة سوف تصبح مصدر جذب نفسه للطفل حين يلعب اللعبة. بالإضافة إلى ذلك، فالمراد باللعبة الابتكارية تشير إلى التعرض. وقال لوبيز Lopes أن لعبة الابتكارية يمكن تصنيفها إلى:

1. Kreasi terhadap objek berupa pembelajaran dimana anak melakukan kreasi tertentu terhadap suatu objek seperti menggabungkan potongan-potongan benda.
2. Cerita besambung berupa pembelajaran dimana guru memulai awal sebuah cerita dan setiap cerita lenajutnya bagian per bagian seperti cerita dengan menggunakan buku besar.
3. Permainan drama kreatif berupa permainan dimana anak dapat mengekspersikan diri melalui peniruan terhadap tingkah laku orang, hewan atau tanaman.
4. Gerakan kratif berupa pelajaran yang lebih menggunakan otot-otot besar, berpantomim atau kegaitan yang lain.

5. Pernyataan kreatif yang berhubungan dengna petanyaan terbuka, menjawab pertanyaan dengan sentuhan panca indra, pertanyaan tentang perubahan, pertanyaan yang membutuhkan baragam jawaban.[6]

5- تنمية لعب الطفل

هناك المراحل الست للتنمية في لعب الأطفال، ووفقا روجرز Rogers و فارتين Parten وهي[7]:

1.أونجوبيت *Unoccupied*

في هذه المرحلة، فقد ينظر الأطفل الآخرين في اللعب، ولكن أنه لم يأت إلى اللعب. وكان الطفل في هذا العمر يتجول ويراقب، وهو لا يتشارك في التفاعل مع غيرهم من الأطفال.

2.أونلوكير *Onlooker*

في هذه المرحلة كان الطفل لم يكن راغبا في القيام به للعب، ولكن الطفل قد بدأ في طرح الأسئلة وأكثر على اللعب بعد أن لاحظ عليه تغيير طريقة لعب الأخرين.

3. سوليتاري إندبيندين بلاي *Solitary Independent Play*

بدأت هذه المرحلةكان طفل يلعب لكن اللعب وحده، في بعض الأحيان كان الطفل يتكلم نفسه وهو يلعب مع وصديقه ولكن لا يشترك مع اللعبة للأطفال الآخرين.

4.النشاط التوازي *Parallel Activity*

في هذه المرحلة، كان الطفل يلعب مع الأطفال الآخرين، بل أنه لم يتفاعل مع غيرهم من الأطفال. والطفل يميل إلى استخدام أدوات بالقرب من أشخاص آخرين، والطفل في هذه المرحلة ل لا يؤثر على الأطفال الآخرين في اللعب مع لعبة له.ما زل أحب الأطفال التعامل مع الكائنات من اللعب مع الأطفال الآخرين. وفي هذه المرحلة يلعب الطفل عادة نفس الألعاب مع غيره من الأطفال،والأطفال يفعلون ما لايتؤثرون على بعضهم البعض.

5.اللعب مع الزميل *Associative Play*

---

[6] نفس المرجع ص. 35
[7] نفس المرجع ص.37-38

في هذه المرحلة قد يتفاعل الأطفال بعضهم البعض معقدة جداً الذي يتحدث في الأطفال في اللعب. وبدأ الأطفال المتبادلة تذكير بعضهم البعض. الذهاب في تبادل لعب الأطفال أو الأطفال اتباع غيرهم . على الرغم من أن الأطفال في المجموعة القيام بنفس النشاط، هناك لا ربط القواعد وليس لديه حتى الآن هدفا محدداً أو المناقشة و لم يأت لتحقيق هدف مشترك.

6.اللعب التعاوني *Cooperative or organized supplementary play*

عندما يلعب الأطفال مع النظام بشكل أكثر تنظيم ولكلهم يلعبون دورا انفسهم على بعضهم البعض. الأطفال بالتعاون مع الأطفال الآخرين لبناء شيء، هناك منافسة، عادة ما يتأثر طفل الذي لديه نفوذ أو وجود زعيم في اللعبة.

المراحل لست لما ورد أعلاه تعرف أنّ باللعب قد يتفاعل الطفل مع الآخرين وتعامل بعضهم البعض.فاللعب في التعلم لتطوير القدرة على الانخراط في المجتمع والتفاعل مع غيرهم من الأطفال. وقد تألق أيضا شهدت تطورات مختلفة على كل طفل.

6- اللعبة اللغوية في تنمية مهارة القراءة

كانت القراءة عملية عقلية انفعالية دافعية تشمل تفسير الرموز والرسوم التي يلتقيها القارئ عن طريق عينيه، وفهم المعاني، والربط بين الخبرة السابقة وهذه المعاني، والاستنتاج والنقد والحكم والتذوق وحل المشكلات.

كمهارات الإستماع، القراءة تعتمد على قدرة اللغة أساسا من التعبيرية. بالقراءة، يسعى الفرد أولاً فهم المعلومات من الآخرين بشكل المكتوب، على الرغم من فهم المكنوبة لم يتم ويحدث تماما.ولكن القدرة على قراءة أساسا قدرة اللغة التعبيرية.في هذه الحالة كانت المعلومات والرسائل فقد أرسل القراء إلى القارئين كجهاز استقبال. تتم كتابة المعلومات إلى قراءة وفهم يمكن التعبير عنه بأشكال مختلفة من استخدام اللغات، بدءاً من عبارات قصيرة كالجملة عبارة إلى العبارة التي أكثر اكتمالا وأكثر مثل الفقرات الطويلة، والمقالات، والكتب، كل شيء متروك أن المحتوى ومعناها يمكن فهمها إلا عن طريق قراءة الرسائل المكتوبة. لذالك فغرض مهارة القراءة هو:

memahami isi dan makna bahasa tulis, oleh karena itu permainan bahasa yang dapat digunakan untuk pembelajaran keterampilan membaca adalah[8]:

ومن الألعاب اللغوية في تنمية مهارة القراءة وهي:

1. اختبر معلوماتك (*Uji pengetahuanmu*)

يعطي المعلم بعض الألغاز المكتوب مع نموذج روح الدعابة والحرجة ثم يطلب الطلبة أن يجيبوا، أويكتب المعلم الأسئلة والإجابة على بطاقة مع 10 أسئلة والأجوبة في البطاقة الأخرى.ويتم ذلك باختبار معرفة الطالب بعد قراءة.

2. قطعة من القصّة (*sobekan cerita*)

يختار المدرس القصص القصيرة من الكتب والمجلات والصحف وهلم جرا. وبالتالي يحكي المدرس الحكاية أمام طلبته مرة واحدة. وبعد ذلك يعبر الطلبة الحكاية المكتملة لفرز حسب قصة التي تمت قراءتها.وهذه القصة تناسب للمواد التي يدرس الطلبة، بعد إكمال الطلاب المهمة، يمكن طرح المعلم بعض الطلاب لإعادة قراءة ما اعتاد القيام به. ما إذا كان مناسباً أم لا.

3. المتضادات (*Antonim*)

المعلم يملي الكلمات المكتوبة تصنيفات ثم يذكر التلميذ ضدّ كلمة أو قيل التلميذ لالتقاط بطاقة بشكل عشوائي. والتلميذ الذ يحصل على البطاقة مباشرة الإشارة إلى الخصم. إذا لم يستطع أن يذكر على خصم التلميذ ثم أنه ينبغي الحصول على العقوبة. تقديم اختلاف من اللعبة، وإذا كان لا يمكن ذكر التلميذ ثم أنه يمكن طرح كيتمان أكثر. إذا أنه الصحيح في الإيجابة، فعليه أن يحدد العقوبة لأجاب الطالب خاطئة، وهلم جرا.

4. تخريج الكلمات الغريبة (*Mengeluarkan Kata yang Asing*)

يملي المدرس الكلمات المكتوبة تصنيفات ثم يذكر التلاميذ معرضة الكلمة أو يطلب المدرس تلاميذه لالتقاط بطاقة بشكل عشوائي. أظهر المدرس سرعة بعض الأنواع أو مجموعات من الكلمات مثل: أدوات المدرسة أو أدوات المطبخ، أو أدوات الزراعية، أو

[8] Abdul Wahab.Media Pembelajaran Bahasa UIN Malang Press,2009.hal.22

أدوات الصيادين أو أدوات الأطباء وغيرها. وبين هذه الكلمات غير المألوفة، ينبغي التلاميذ أن يعبروا معانيها ويثبتها أصدقاءهم.

7- علاقة الألعاب بتعليم اللغة العربية

توجد علاقة وثيقة بين الألعاب اللغوية وتعليم اللغة العربية.واستخدام الألعاب له دور مهم في تنمية قدرة التلميذ على التعبير عن ذاته وهذا يحقق بدوره نموا في اللغة المستخدمة من خلال سياقات اللعب كما أن الأدوار التي يمارسها التلاميذ أثناء اللعب والتي تعتمد على الخيال والتساؤلات والاستفسارات والاستكشافات يمكن من خلالها تنمية الإبداع اللغوي لدى التلاميذ. فالعلاقة بين اللغة واللعب علاقة متبادلة حيث إن لعب التلاميذ هو أساس النمو اللغوي ، ومادامت العلاقة بين اللغة و اللعب والإبداع علاقة قوية ، فاستخدام التلاميذ للمهارات اللغوية المختلفة أثناء الألعاب اللغوية وغيرها من الأنشطة الفصلية عامل جوهري وأساسي في نمو التفكير لدى التلاميذ وخاصة في مرحلة التعليم الابتدائي ، تلك المرحلة التي يميل فيها التلاميذ إلى اللعب والحركة والنشاط ويمكن استغلال هذا الميل في تنمية مهارات اللغة المختلفة ، فاللغة تساعد المتعلم على التفاعل مع الغير، وكذلك التعبير عن نفسه ونقل أفكاره إلى من حوله وتزيد من قدرة التلاميذ على حب الاستطلاع والاستفسار والكلام.

ومن هذا المنطلق فيمكن للألعاب اللغوية المستخدمة أن تدرب التلاميذ على المهارات اللغوية المختلفة نحو الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة .وهذا ما أكدته العديد من الدراسات والبحوث السابقة في هذا الميدان ، فالألعاب اللغوية وسيلة فعالة لتنمية مهارات الأطفال اللغوية الشفهية والكتابية.

إن المناقشات التي تحدث بين التلاميذ والمعلم أو بين التلاميذ وبعضهم البعض من خلال استخدام الألعاب اللغوية المختلفة داخل الفصل في نشاط لعب الأدوار والتعلم الجماعي التعاوني،يساعد التلاميذ على استخدام كلمات ومفردات كثيرة من خلال مشاركته في الحديث مع زملائهم وتشجيع المعلم لهم على التحدث عن طريق عرض أشياء أو صور تتطلب منهم الحديث عنها ، كل هذا من شأنه أن يساعد على التحدث بطلاقة ووضوح ، والتغلب على الخجل والتسلسل في الأفكار والتكلم بجمل تامة وليس بكلمات مفردة منفصلة عن بعضها ومن ثم يعبر كل تلميذ عما في وجدانه دون تقيد أو تكلف وهذا هو عين الإبداع اللغوي.

إن التلاميذ المشاركين في الأنشطة اللغوية داخل الفصل هم تلاميذ إيجابيون قادرون على اتخاذ القرار وإبداء الرأي ، والتعليل والتفسير ، وامتلاك مهارات السلوك الاجتماعي والقيم الاجتماعية ، ونمو الثقة بالنفس وتقبل أفكار الآخرين وإنتاج أفكار جديدة ، وظهور تحسن في الاتصال اللغوي باختيار الكلمات والعبارات الدقيقة والمنطقية ، والتحرر من قيود الكتب المدرسية إلى آفاق فكرية وثقافية أعمق وأكثر شمولا ومن ثم فإن ممارسة تلك الأنشطة ينقل التلاميذ من ثقافة الذاكرة والحفظ إلى ثقافة الإبداع.

فالألعاب اللغوية والأنشطة الشفهية المستخدمة خلالها مثل الدراما ومسرحة المنهج التي يقدمها المعلم داخل الفصل لتلاميذه تعمل على إثراء النمو اللغوي والمعرفي لدى التلاميذ ، كما تربى التلاميذ على كيفية التعبير عما في أنفسهم من أفكار ومعان بطلاقة ووضوح وحيث إن من أبرز خصائص ومميزات الطفولة هو ميل التلاميذ إلى استخدام الخيال أثناء اللعب مع ظهور روح التعاون والعمل الجماعي فيمكن للمعلم أن يستغل هذه المزايا في تنمية مهارات اللغة المختلفة من خلال استخدامه للألعاب اللغوية التي تساعد على تعلم اللغة في مواقف إبداعية تواصلية وليست نمطية مع تدريب التلاميذ على استخدام اللغة وإصدار بدائل مختلفة دون التقيد بأشكال ثابتة للتعبير اللغوي ، وإطلاق حريتهم في الإبداع وخاصة أثناء الحديث الشفهي

إن استخدام الألعاب اللغوية يسهم في تحقيق بعض مجالات الاتصال اللغوي الخاصة بفن الكلام أو التحدث وخاصة في مرحلة التعليم الابتدائي حيث يتم وصف ما يقع عليه حس التلاميذ في البيئة المحيطة من كائنات وأحداث والتحدث عما يقومون به من أنشطة وما يؤدونه من أعمال ، وإعادة سرد القصص وتكملة الأجزاء الناقصة فيها ، والتعبير عن القصص المصور التي يجمعونها أو تعرض عليهم مع التعليق على بعض الأحداث والمواقف التي تجرى في محيطهم ، وأداء الأدوار في التمثيليات المدرسية ، بالإضافة إلى الحديث عن بعض الشخصيات التي أعجبتهم مبررين سببا لذلك ، وعلى هذا الأساس فالألعاب اللغوية وتمثيل الأدوار تعد من الطرق الفاعلة في هذا الشأن بما يساعد على إثراء المواقف التدريسية الخاصة بتدريس فن التحدث أو الكلام

وحيث إن تلاميذ المرحلة الابتدائية يمتازون بارتفاع مستوى الابتكارية والخيال لديهم فإن هذا يجعلهم يميلون إلى إظهار هذه القدرات من خلال فرص اللعب وحكاية القصة وتؤثر الحكايات والقصص على النمو اللغوي تأثيرا كبيرا في هذه المرحلة ، كما أن الإكثار من الأنشطة

اللغوية الصفية واللاصفية يسهم بفاعلية في إكساب التلاميذ الطلاقة اللغوية ، فالألعاب اللغوية التي يقوم بها التلاميذ تحت إشراف المعلم وتوجيهه لها الدور العظيم في الاستجابة اللغوية الشفهية ، ومن خلال هذه الاستجابة اللغوية يستخدم التلاميذ التراكيب اللغوية المطلوبة من خلال إكمال الجمل أو التعليق البسيط أو وصف الصور ، وهذه الألعاب يستخدمها التلاميذ في جو من التفاعل فيما بينهم وذلك من خلال استخدامهم للغة والألعاب والأنشطة التي تتطلب حوارات فيما بينهم تجعل إكساب المهارات اللغوية وتنميتها أمرا حادثا وبغير قصد.

كما أن اللعب الدرامي والتعبيرات الخيالية والاستخدامات الجيدة للقصص المألوفة وابتكار طرق جديدة في اللعب والتقدير الجمالي للأشياء كلها علامات يمكن من خلالها اكتشاف المقدرة الإبداعية للتلاميذ وخاصة بعد أن أثبتت الدراسات العلمية في مجال الإبداع أن كل شخص يمتلك القدرة على الإبداع بدرجة ما ، كما أن البيئة تؤثر تأثيرا مهما على نمو هذه القدرة وصقلها ومن ناحية أخرى فإن استخدام الأنشطة الجماعية مثل الألعاب اللغوية والتفاعل بين التلاميذ داخل الفصل باستخدام طريقة الجماعات الصغيرة ، لهما دور فعال في تنمية المهارات اللفظية ، حيث تلعب المنافسة ولعب الأدوار دورا مهما في سرعة تعلم التلاميذ وتنمية مهارات اللغة لديهم وحسن استخدامها ؛ لأن المتعلم لا يقبل على تعلم اللغة بشكل قوى إلا إذا أحس أن المعرفة التي يتلقاها تفيده في مواقف حياته ، وأن المناشط اللغوية التي يتعلمها سيمارسها في خارج المدرسة. والمدرسة كما نعلم من العوامل البيئية التي قد تعمل على تنمية الإبداع لدى التلاميذ أو تعوقه ، والمعلم الناجح هو الذي يعمل على تنمية الإبداع لدى تلاميذه ليس فقط في المواد الدراسية العلمية بل يمتد ذلك إلى جميع المواد الدراسية واللغة العربية على وجه عام فيعمل على إثارة جميع القوى الكامنة لدى التلاميذ عن طريق استغلال الأنشطة اللغوية وتشجيع التلاميذ على المشاركة والحوار باستمرار .

ج- الخلاصة

من الشرح السابق تمكن الكاتبة أن تلخص أن استخدم مصطلح الألعاب في تعليم اللغة العربية لكي يعطى مجالا واسعا من الأنشطة الفصلية التي تستخدم في التدريب على استخدام اللغة وممارستها. وهذه الألعاب تخضع لإشراف المعلم وتوجيهه حيث تسهم هذه الألعاب في تيسير

عملية تعلم اللغة في شكل لعبة محكومة بقواعد معينة . الألعاب اللغوية هي نشاط يتم بين الدارسين متعاونين أو متنافسين للوصول إلى غايتهم في إطار قواعد موضوعة . والألعاب اللغوية مجموعة من الأنشطة الفصلية التي تهدف إلى تزويد المعلم والمتعلم بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة .

للألعاب اللغوية دور بارز في تعلم اللغة واكتساب مهاراتها المختلفة ، حيث تسهم بدور كبير في تيسير عملية تعلم اللغة وتذليل صعابها حيث إن تعلم اللغة عمل شاق يحتاج إلى مران وتدريب مكثف من أجل التمكن من استعمالها وتنمية مهاراتها ، وعلى هذا الأساس يمكن توضيح أهمية الألعاب اللغوية في النقاط التالية (1) إن الألعاب اللغوية المختارة اختيارا جيدا تسمح للتلاميذ بالتدريب على مهارات اللغة الأربعة(2) الألعاب اللغوية مثيرة للدافعية والتحدى كما أنها تشجع التلاميذ على التفاعل والتواصل (3) إن الألعاب اللغوية تساعد التلاميذ على بقاء أثر ومجهود التعلم لفترات طويلة (4) إن استخدام الألعاب اللغوية يخفض نسبة القلق والتوتر أثناء تعلم اللغة.(5) إن ألعاب اللغوية تعمل على ترقية الطلاقة اللغوية وتساهم في تقديم المفردات والمراجعة (6) تشجع الألعاب اللغوية التلاميذ على استخدام اللغة بشكل مبدع وفطري، كما تعمل على ترقية الكفاءة التواصلية وتركز على القواعد بشكل تواصلي بالإضافة إلى تحقيق نوع من الإثراء، وتساعد المعلم على تنظيم الفصل وانسجامه وذلك من خلال المشاركة العامة لجميع التلاميذ مع تحسين التنافس بشكل طبيعي، بالإضافة إلى أنها تتناسب مع جميع المستويات والاهتمامات بما يحقق مبدأ التكيف والمعايشة.

المراجع

محمد فضل الله رجب، الاتجاهات التربوية المعاصرة في تدريس اللغة العربية ، القاهرة ، عالم الكتب .1997

محمد عيد ، قضايا معاصرة في الدراسات اللغوية والأدبية ، القاهرة: عالم الكتب ،1989

Abdul Wahab.*Media Pembelajaran Bahasa* UIN Malang Press,2009

Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*,Jakarta, Grasindo. 2000

Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Usia Dini*, Jakarta, Macanan Jaya Cemerlang, 2009